

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Anak merupakan anugerah yang terindah yang diberikan Tuhan kepada setiap pasangan di dunia sejak dalam kandungan dan merupakan dambaan setiap keluarga. Setiap pasangan selalu berdoa dan berharap agar kelak anaknya dapat tumbuh dan berkembang secara optimal (sehat fisik, mental atau kognitif, dan sosial), dapat dibanggakan dan berguna bagi nusa dan bangsa. Orang tua harus ikhlas menerima apabila anak tersebut tumbuh dan berkembang dalam kondisi fisik maupun psikologis yang berbeda dengan anak-anak normal lainnya (Soetjiningsih,2013).

Anak usia 60-72 bulan termasuk dalam usia prasekolah yang merupakan masa emas atau *Golden age* (SDIDTK,2016.h7). Kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan motorik kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio-emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan yang sedang dilalui oleh anak, untuk itu diperlukan stimulasi dari pengasuhnya (Wong, 2009 dalam Sidik, 2015)

Anak-anak di Indonesia menempati urutan teratas paling lama menonton televisi diantara Negara-negara di ASEAN, rata-rata waktu yang dihabiskan anak-anak di Indonesia saat menonton televisi mencapai 5 jam setiap harinya. Adapun negara ASEAN lain hanya 2 sampai 3 jam dalam sehari (KPI,2012). Kebiasaan menonton TV (televisi) dapat mengurangi hubungan sosial anak sehingga dapat mengganggu adaptasi dan persahabatan anak, serta dapat membuat anak menjadi pemalu karena terisolasi dari pergaulan dengan teman sebayanya (Atif,dkk,2009). Permasalahan saat menonton televisi anak sering lupa waktu, terkadang karena kecanduan anak bisa seharian menonton televisi dan dapat mempengaruhi waktu bermain dengan anak seusainya (Chen,2011).

Indonesia merupakan negara urutan ke 6 pengguna internet di Dunia setelah negara Jepang. Tahun 2016 sampai 2018 mengalami peningkatan, pada tahun 2016

pengguna internet sebanyak 102,3 juta, tahun 2017 sebanyak 112,6 juta dan tahun 2018 sebesar 123 juta (Kominfo). Dampak negatif penggunaan gadget pada anak yaitu anak cenderung untuk individualis, susah bergaul (Al youby,2017). Penelitian Pebriana (2017) menjelaskan penggunaan gadget dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya, sehingga anak merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurang peka dan tidak peduli dengan lingkungannya.

Data profil kesehatan Indonesia (2016) jumlah anak prasekolah usia 60-72 bulan mencapai 9.603.173 anak. Di Jawa tengah usia 60-72 bulan sebanyak 1.111.395 anak. Jumlah anak yang bersekolah di Taman Kanak-kanak usia 60 bulan di Indonesia sebesar 41,81% dan usia > 60 bulan 30,37%. Di Jawa Tengah anak yang bersekolah di Taman Kanak-kanak usia 60 bulan mencapai 43,56% dan usia >60 bulan mencapai 24,67% (PAUD,2016).

Angka kejadian gangguan perkembangan diseluruh dunia masih tergolong tinggi yaitu di Amerika Serikat berkisar 12-16%, Thailand 24%, Argentina 22% dan Indonesia 13-18% (Marischa.2016). Sensus Demografi Kesehatan Indonesia (SDKI) 2010, jumlah anak usia dini (0-72 bulan) sebanyak 26,09 juta, 13,5 juta diantaranya berusia antara 0-36 bulan dan anak usia 40-72 bulan mencapai 12,6 juta anak. Anak yang mengalami keterlambatan perkembangan berdasarkan jumlah anak tersebut sekitar 14,08% (Nugroho,2009 dalam Wulandari).

Keterlambatan perkembangan pada anak terjadi sekitar 5-10%. Balita di Indonesia tahun 2010 sekitar 35,4% anak balita di Indonesia menderita penyimpangan perkembangan seperti penyimpangan dalam motorik kasar, motorik halus, serta penyimpangan mental emosional. Pemantauan status tumbuh kembang pada balita pada tahun 2011, prevalensi tumbuh kembang turun menjadi 23,1%. Hal ini disebabkan karena Indonesia mengalami kemajuan dalam program edukasi (UNICEF, 2011, dalam Wulandari).

Perkembangan sosial menurut Soetjiningsih (2013,h44) adalah perkembangan kemampuan anak untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungannya. Mula-mula anak hanya mengenal orang-orang yang paling dekat dengan dirinya, yaitu ibunya, selanjutnya orang-orang yang serumah. Sosialisasi dan kemandirian adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan mandiri anak (makan sendiri, membereskan mainan selesai bermain), berpisah dengan ibu/pengasuh anak,

bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya, dan sebagainya (SDIDTK,2016,h6).

Dampak yang bisa terjadi apabila perkembangan sosial anak tidak berkembang sesuai dengan tahapan umurnya akan berpengaruh pada emosional anak, yang memicu anak untuk bersikap *introvert*, sikap tersebut akan membentuk anak yang bersifat individualis dan tidak percaya diri serta mengarah ke sikap menutup diri (Cahyo,2014). Stimulasi yang perlu dilakukan untuk kemampuan sosialisasi dan kemandirian anak 60-72 bulan, antara lain memberikan stimulasi kegiatan yang dapat melatih kemandirian, mengajarkan komunikasi dengan anak, mengajarkan anak untuk berteman dan bergaul dengan lingkungan sekitar dan mengajarkan anak mematuhi peraturan yang ada dalam keluarga (SDIDTK,2016,h66).

Perkembangan anak dapat ditumbuhkan secara optimal melalui kegiatan bermain. Melalui kegiatan bermain, daya pikir anak terangsang untuk mendayagunakan aspek emosional, sosial serta fisiknya. Permainan merupakan stimulasi yang tepat untuk menstimulus perkembangan anak (Adriana,2011). Stimulus tumbuh kembang anak dapat dilakukan dengan cara memberikan permainan atau bermain, mengingat dengan bermain anak akan belajar dari kehidupannya (Adriana 2011,h49).

Stimulus yang dapat diberikan dengan bermain menggunakan Permainan Edukatif, yaitu mengemukakan permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungannya (Adriana 2011,h49). Penelitian Fathir (2012) menyebutkan alat permainan edukatif dapat mempengaruhi perkembangan anak.

Permainan edukatif yang dapat diberikan pada anak usia 60-72 bulan yaitu dengan permainan ular tangga dalam rangka menstimulasi berbagai bidang seperti sosialisasi, kerjasama, kognitif, sportivitas, motorik. Pada permainan ular tangga anak dituntut untuk menunggu giliran main sehingga dapat meningkatkan kesabaran dan dalam hal sosialisasi anak. Hasil penelitian yang dilakukan Juliani (2016) menyebutkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments* (TGT) dengan media ular tangga memiliki pengaruh terhadap sikap sosial siswa dalam pembelajaran. Penelitian Firnawati (2017) menjelaskan

pemmainan *asosiatif play* ular tangga dapat mempengaruhi perkembangan personal sosial pada anak. Kelebihan permainan ular tangga dapat melatih siswa untuk mengantri, bekerjasama dan disenangi oleh siswa karena banyak terdapat gambar yang menarik dan *full colour*.

Soetjningsih (2013,h222) menjelaskan peran tenaga kesehatan dalam stimulus tumbuh kembang yaitu menganjurkan agar setiap anak diberi kebebasan bermain, karena bermain merupakan bagian yang esensial pada masa tumbuh kembang anak, menekankan tentang keuntungan dari bermain aktif, dan tidak menganjurkan anak menggunakan waktu terlalu banyak untuk menikmati hiburan pasif (contoh TV, permainan komputer) dan menekankan manfaat permainan edukatif seperti kubus, *lego*, atau boneka, yang dapat digunakan anak untuk berimajinasi.

Pelayanan kesehatan anak balita di Jawa Tengah tahun 2015 sebesar 86,2 %, sedikit menurun dibandingkan persentase pelayanan anak balita tahun 2014 yaitu sebesar 86,9 % (Pofil Kesehatan Jawa Tengah,2015). Pelayanan kesehatan anak balita di Kabupaten Klaten tahun 2015 sebesar 92,8 %. Dari sasaran balita 71.147 yang mendapatkan pelayanan kesehatan anak balita sejumlah 66.016 balita. Cakupan ini tidak bisa mencapai 100% karena banyaknya balita yang sudah sekolah di PAUD sehingga tidak datang ke posyandu sehingga tidak dilakukan pemantauan tumbuh kembang (Profil Kesehatan Klaten, 2015).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di TK ABA Sukorejo Wedi pada Rabu tanggal 21 Maret 2018 didapatkan data bahwa jumlah siswa 76 anak. Hasil wawancara dengan guru di TK ABA Sukorejo Wedi didapatkan data bahwa anak dalam hal berinteraksi dengan guru sudah baik meskipun saat berinteraksi berinteraksi hanya dengan teman yang sama. Anak masih malu-malu saat diajak berkenalan 7 dari 10 anak, ditandai dengan suara pelan dan menundukkan kepala ke bawah. Di TK Aba Sukorejo Wedi belum pernah diberikan permainan ular tangga untuk perkembangan anak dan belum pernah dilakukan skrining perkembangan anak dengan KPSP.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “ Pengaruh permainan edukatif ular tangga terhadap perkembangan sosial pada anak usia prasekolah di TK ABA Sukorejo Wedi”

B. Rumusan Masalah

Kebanyakan anak saat ini melakukan kegiatan yang pasif seperti menonton televisi dan bermain gadget sehingga untuk hubungan anak dengan lingkungannya kurang terjalin dengan baik. Dampak yang ditimbulkan perkembangan sosialisasi tidak baik maka anak akan bersifat *introvert*, individualis, tidak percaya diri dan menutup diri. Permasalahan perkembangan sosial pada anak prasekolah di TK ABA Sukorejo Wedi masih kurang baik, hal ini dibuktikan dengan hasil studi pendahuluan bahwa 7 dari 10 anak masih malu-malu saat diajak berkenalan dengan orang asing.

Berdasarkan dari latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah ” Apakah ada pengaruh permainan edukatif ular tangga terhadap perkembangan sosial pada anak usia prasekolah di TK ABA Sukorejo Wedi?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan edukatif ular tangga terhadap perkembangan sosial pada anak di TK ABA Sukorejo Wedi.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah:

- a. Mengetahui karakteristik responden yaitu usia anak dan jenis kelamin.
- b. Mengetahui perkembangan sosial pada anak usia prasekolah sebelum di berikan permainan edukatif ular tangga di TK ABA Sukorejo Wedi.
- c. Mengetahui perkembangan sosial pada anak usia prasekolah sesudah di berikan permainan edukatif ular tangga di TK ABA Sukorejo Wedi.
- d. Menganalisis pengaruh permainan edukatif ular tangga terhadap perkembangan sosial pada anak usia prasekolah TK ABA Sukorejo Wedi.
- e. Menganalisis perbedaan skor perkembangan sosial sebelum dan sesudah diberikan permainan edukatif ular tangga pada anak usia prasekolah TK ABA Sukorejo Wedi.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya. Menambah literatur dan penelitian bagi dunia keperawatan khususnya keperawatan anak.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi institusi pendidikan

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan evaluasi atau masukan untuk pengembangan materi pembelajaran pendidikan Taman Kanak-kanak untuk memperhatikan stimulus perkembangan anak.

2) Bagi Orangtua

Hasil penelitian ini dapat sebagai masukan untuk orangtua dalam memperhatikan perkembangan anak khususnya perkembangan sosial anak sejak dini.

3) Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai metode pembelajaran pada guru Taman Kanak-kanak yaitu menggunakan metode pembelajaran dengan cara bermain untuk menstimulasi perkembangan anak.

4) Bagi penelitian selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan penelitian lebih lanjut tentang topik terkait dengan perkembangan sosial yang akan datang dan sebagai bahan informasi untuk mengembangkan ilmu keperawatan anak. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan stimulasi alat permainan edukatif yang lain untuk meningkatkan perkembangan sosial pada anak usia prasekolah.

E. Keaslian penelitian

Penelitian yang terkait dengan peneliti yang akan lakukan adalah.

1. Juliani (2017), Pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan media ular tangga terhadap sikap sosial siswa di SMA Negeri 10 Samarinda.

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode penelitian eksperimen dengan desain *Solomon Four Group Design*, yang dilakukan terhadap siswa kelas 10 di SMA Negeri 10 Samarinda. Hasil *uji independent sample t test* dengan nilai Sig atau ($= 0,05 \geq \text{Sig}$) nilai t hitung pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol lebih besar nilainya. sehingga hipotesis awal (H_0) ditolak dan hipotesis penelitian (H_a) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan sikap sosial siswa yang diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media ular tangga dengan yang tidak diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media ular tangga.

Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti sekarang yaitu pada penelitian ini variabel terikat perkembangan sosial, menggunakan desain *One Group Pre-Post Test Design* atau *pre and post test without control*, analisa data penelitian ini menggunakan *uji Wilcoxon*

2. Fathir (2015) Hubungan penggunaan alat permainan edukatif dengan perkembangan anak usia 3-5 tahun di PAUD Uswatun Khasanah Sleman Yogyakarta.

Metode penelitian kuantitatif dengan rancangan *survey analitik* dan pendekatan *cross sectional*. Responden penelitian terdiri dari 32 anak usia 3-5 tahun dan diambil dengan teknik *probability proportional sampling*. Pengumpulan data menggunakan instrument kuesioner dengan teknik uji *Spearman's*. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan signifikan antara penggunaan alat permainan edukatif dengan perkembangan anak usia 3-5 tahun di PAUD Uswatun Hasanah Sleman Yogyakarta tahun 2015.

Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti sekarang diantaranya variabel terikat pada penelitian ini yaitu perkembangan sosial, desain penelitian ini menggunakan *One Group Pre-Post Test Design* atau *pre and post test without control*, teknik pengambilan sampling menggunakan *purposive sampling*, analisa data penelitian ini menggunakan *uji Wilcoxon*

3. Firnawati (2017) Pengaruh *Assosiatif Play* Terhadap Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah Di TK Dharma Wanita Kelurahan Tlogomas Malang.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian pre-experimental dengan metode pendekatan *one group Pre-Post Test Design*. Populasi adalah anak usia 5-6 tahun kelas B di TK. Dharma Wanita kelurahan Tlogomas berjumlah 16 orang. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 16 orang. Pengambilan sampel dengan *total sampling*. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan uji statistik *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan derajat kemaknaan 0,05. Hasil pengumpulan data penelitian sebagian besar (56,3%) perkembangan sosial responden masuk kategori tidak sesuai sebanyak 9 orang, dan seluruh (100%) perkembangan sosial responden masuk kategori sesuai sebanyak 16 orang. Hasil analisis bivariat menunjukkan p value= 0,008 (p value< 0,05). Artinya ada pengaruh *Assosiatif Play* terhadap perkembangan personal sosial anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Kelurahan Tlogomas Malang.

Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti sekarang diantaranya teknik pengambilan pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling*.